



## LEKTION 10

### GUTE UND SCHLECHTE ZÜGE

#### Inhalt

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

*Aufgaben*

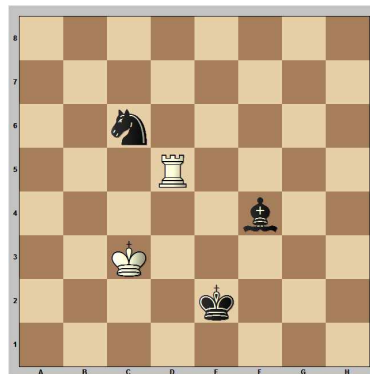
*Lösungen*

*Die Reise des weißen Königs*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

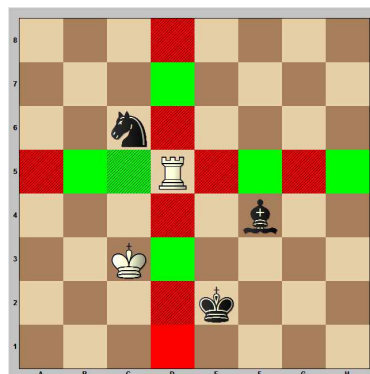
In dieser Lektion werden wir trainieren, gute und schlechte Züge zu unterscheiden. Betrachten wir das folgende Diagramm:



**Frage:**

Auf welche Felder kann der weiße Turm ziehen?

Markiere alle guten Züge mit einem +, alle schlechten Züge mit einem -.



**Antwort:**

Gute Züge (+): b5, c5, d3, d7, f5 und h5

Schlechte Züge (-): a5, d1, d2, d4, d6, d8, e5 und g5

Während man bei den meisten Feldern nur darauf achten muss, ob es eine Figur gibt, die den Turm schlagen kann, ist die Beurteilung der Felder d1, d2 und d3 etwas komplizierter.

Das Feld d3 wird vom schwarzen König kontrolliert. Dieser kann den Turm allerdings nicht schlagen, da der weiße König ebenfalls auf das Feld aufpasst. Daher handelt es sich bei Td3 um einen guten Zug (+). Ähnlich ist die Situation bei d2. Allerdings kann hier der schwarze Läufer den Turm schlagen und deshalb ist der Zug nach d2 schlecht (-). Auf d1 hingegen wird der Turm vom weißen König geschlagen und das wäre schlecht (-).

Verteilen Sie nun die Übungsaufgaben!



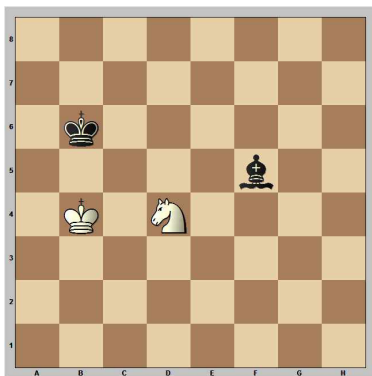


## Aufgaben

Markiere alle guten Züge mit einem +, alle schlechten Züge mit einem -.

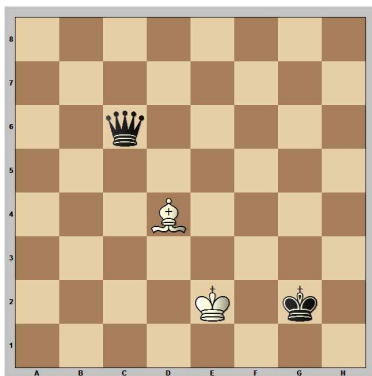
### Aufgabe 1:

Beurteile alle Springerzüge!



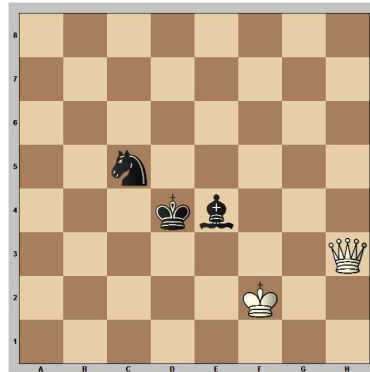
### Aufgabe 2:

Beurteile alle Läuferzüge!



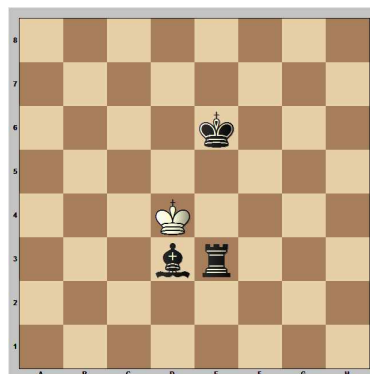
### Aufgabe 3:

Beurteile alle Damenzüge!



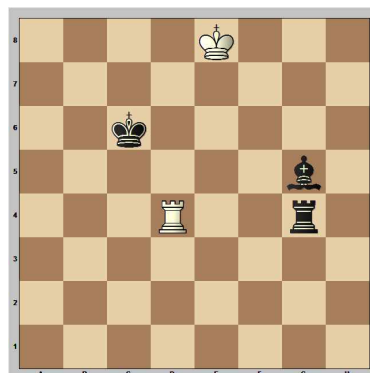
### Aufgabe 4:

Beurteile alle Königszüge!



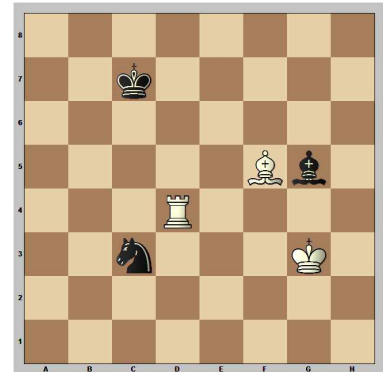
### Aufgabe 5:

Beurteile alle Turmzüge (für Weiß)!



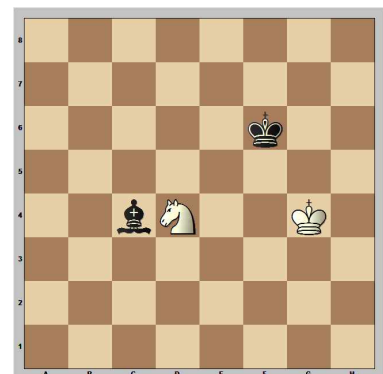
### Aufgabe 6:

Beurteile alle Turmzüge!



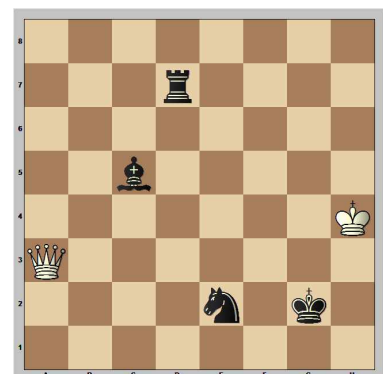
### Aufgabe 7:

Beurteile alle Springerzüge!



### Aufgabe 8:

Beurteile alle Damenzüge!



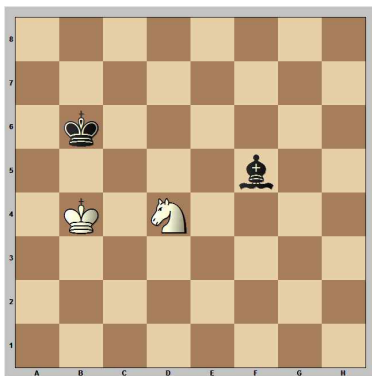


## Lösungen

Markiere alle guten Züge mit einem +, alle schlechten Züge mit einem -.

### Aufgabe 1:

Beurteile alle Springerzüge!

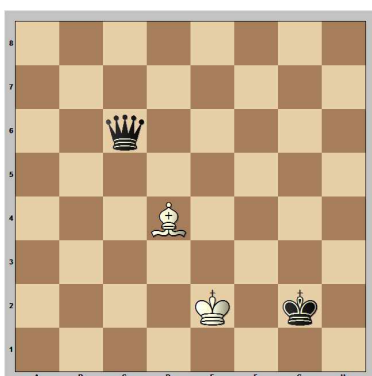


Gute Züge (+): b3, b5, f5, f3, e2

Schlechte Züge (-): c2, c6, e6

### Aufgabe 2:

Beurteile alle Läuferzüge!

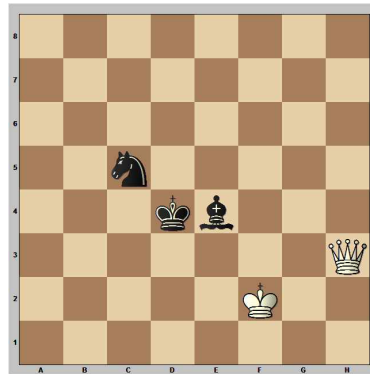


Gute Züge (+): a7, e5, g7, h8, e3, f2, b2, a1

Schlechte Züge (-): c5, b6, f6, g8, c3

### Aufgabe 3:

Beurteile alle Damenzüge!

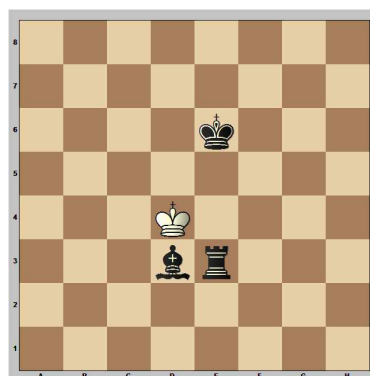


Gute Züge (+): a3, e3, g3, f1, h2, h4, h5, h6, h8, g4, c8

Schlechte Züge (-): b3, c3, d3, f3, g2, h1, h7, f5, e6, d7

### Aufgabe 4:

Beurteile alle Königszüge!

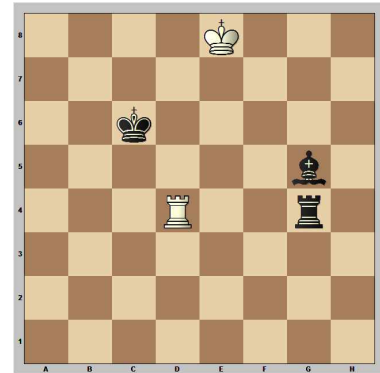


Gute Züge (+): c3, e3, c5

Schlechte Züge (-): Alle anderen Königszüge sind nicht erlaubt!

### Aufgabe 5:

Beurteile alle Turmzüge (für Weiß)!

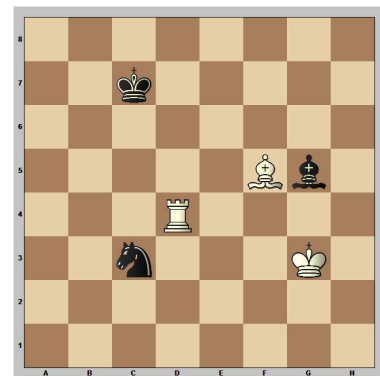


Gute Züge (+): g4, d1, d3, d7

Schlechte Züge (-): a4, b4, c4, e4, f4, d2, d5, d6, d8

### Aufgabe 6:

Beurteile alle Turmzüge!



Gute Züge (+): b4, c4, g4, d3, d7

Schlechte Züge (-): a4, e4, f4, h4, d1, d2, d5, d6, d8

Besonders schwierig war die Beurteilung des Feldes d7. Dieses Feld wird vom schwar-

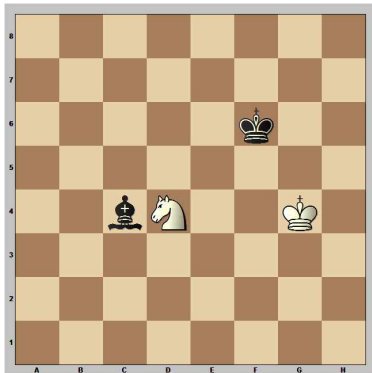




zen König kontrolliert. Allerdings darf dieser den Turm nicht schlagen, da dieser vom Läufer gedeckt wird.

### Aufgabe 7:

Beurteile alle Springerzüge!

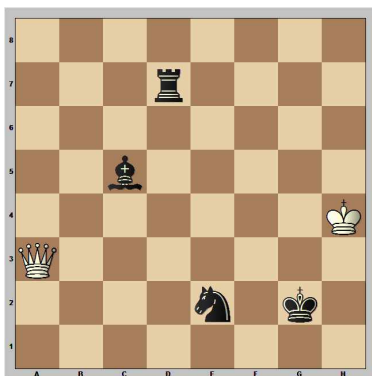


Gute Züge (+): c6, f5, f3, c2

Schlechte Züge (-): b3, b5, e6, e2

### Aufgabe 8:

Beurteile alle Damenzüge!



Gute Züge (+): a1, a2, a4, a5, a6, a8, c5, b3, h3, b7

Schlechte Züge (-): a7, b4, c3, d3, e3, f3, g3, c1

Bei dieser Aufgabe musste man einige knifflige Entscheidungen treffen. Viele Felder werden von Figuren überwacht. Allerdings kann der Läufer c5 einfach geschlagen werden. Das Feld h3 ist sicher, denn hier darf der schwarze König die Dame nicht schlagen, da er sonst zu Nahe am anderen König stehen würde. Etwas anders sieht es auf dem Feld g3 aus. Wieder darf der schwarze König nicht nehmen, aber da gibt es ja noch den Läufer!

### Ausblick

In der nächsten Lektion werden uns mit dem Thema „Angriff“ beschäftigen.

